

# METAVERSO

The image features a vibrant, futuristic digital landscape. In the center, a glowing blue and white city skyline is visible, with a large, translucent globe floating above it. The globe shows the continents of North and South America. The background is a deep blue with a grid of white lines and scattered white dots, suggesting a digital or virtual environment. In the foreground, there are flowing, wavy ribbons of red and yellow, adding a sense of motion and energy. The overall aesthetic is high-tech and immersive.



A person wearing a VR headset is shown in profile, looking towards the right. The background is a vibrant blue and purple space filled with glowing white and yellow digital network lines, representing a virtual environment. A large, stylized hand is visible on the right side, reaching towards the center. The overall aesthetic is futuristic and high-tech.

# ¿QUÉ ES EL METAVERSO?

Es un mundo virtual, donde nos conectaremos mediante una serie de dispositivos y nos hará pensar que estamos realmente dentro de él

En un sentido más amplio, podemos incluir la combinación de la realidad virtual, la realidad aumentada, la web 2.0 y la holografía





The background of the slide is a faded photograph of a museum or gallery. In the center, a human skeleton is displayed on a stand. To the left, a person in a light blue shirt and dark pants is looking at a display. To the right, a person in a dark shirt and dark pants is looking at a display. The scene is dimly lit, with the skeleton being the central focus.

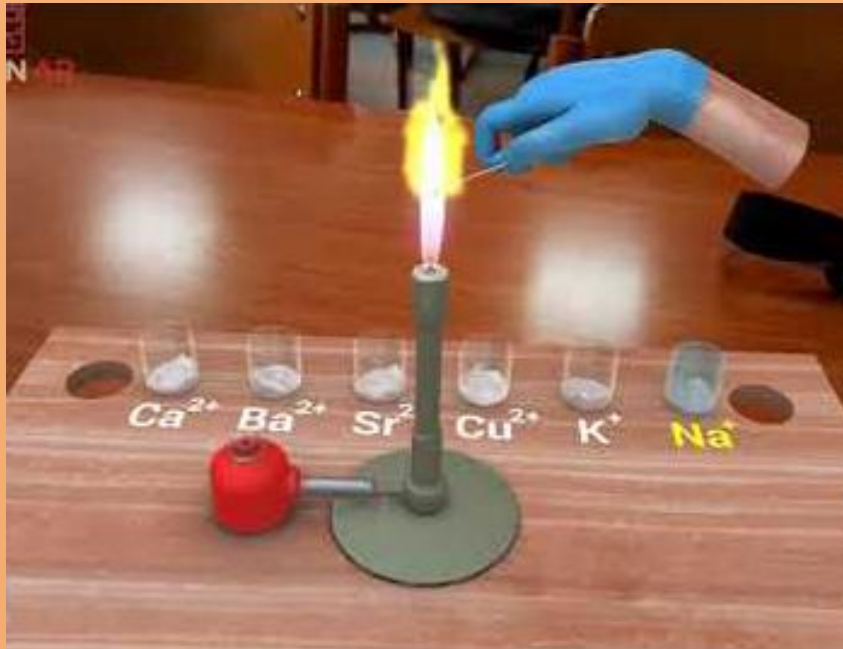
# CARACTERÍSTICAS DEL METAVERSO

Edward Castronova, identifica tres características fundamentales:

- **Interactividad:** El usuario es capaz de comunicarse con el resto de usuarios, así como de interactuar con el Metaverso. Esto implica además, que sus comportamientos pueden ejercer influencia sobre objetos u otros usuarios.
- **Corporeidad:** El entorno al que se accede, está sometido a ciertas leyes de la física, y tiene recursos limitados. Además, dicho acceso se hace en primera persona.
- **Persistencia:** Aunque no esté ningún usuario conectado al metaverso, el sistema sigue funcionando y no se para. Además, las posiciones en las que se encontraban los usuarios al cerrar sus sesiones serán guardadas, para volver a cargarlos en el mismo punto cuando vuelvan a conectarse.

# EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

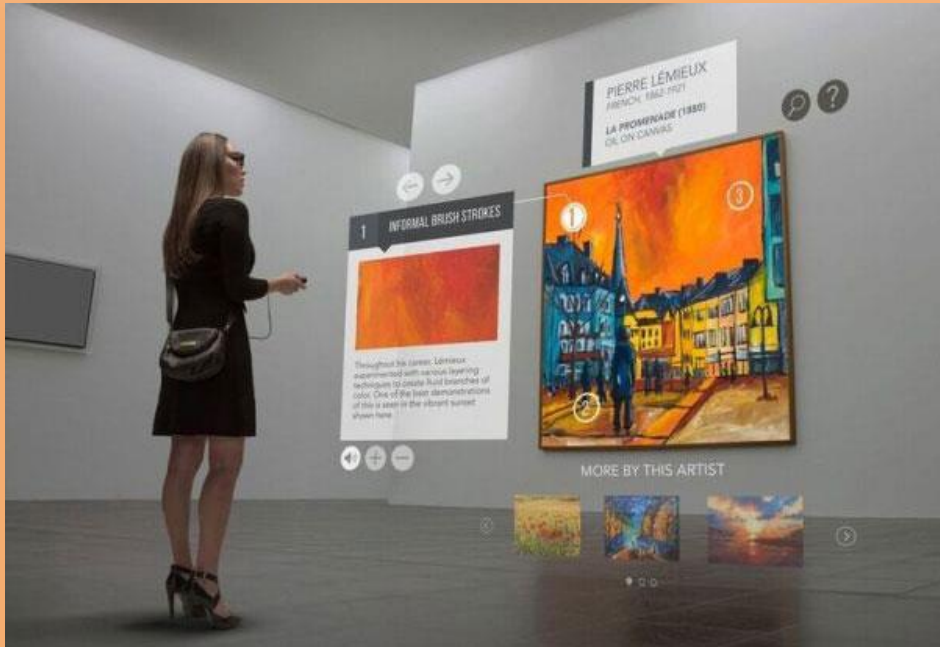
**Prácticas en laboratorio:** experiencias inmersivas que permiten con mayor seguridad realizar experimentos multipropósito





# EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

**Eventos:** visitar museos, exposiciones, cursos o empresas que incluyen metaversos con información audiovisual



# EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

**Aprendizajes experimentales:** hacen el contenido más atractivo.  
En arquitectura e ingeniería los modelos en 3D son muy útiles





**ESICVERSE**